NES-PN-NOE

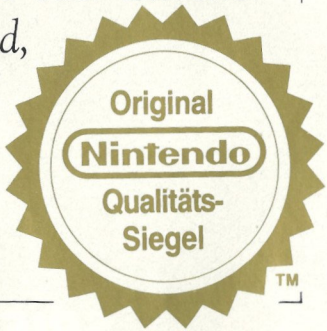
Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

PINBALL

SPIELANLEITUNG

Ⓣ

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo Entertainment System paßt.



Wir freuen uns, daß Du Dich für die Spielkassette „PINBALL“ für das Nintendo Entertainment System® entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Zeig was Du drauf hast!

Laß den Ball zwischen den Puffern rumsausen, spiel mit Doppelflippern, mach eine Bonusrunde. Spiel auf drei verschiedenen Schirmen und laß Dich auf zwei Schwierigkeitgraden herausfordern. Treib die Punktzahl hoch, bis Du Deinen Gegner geschlagen hast und arbeite Dich hoch bis zur Bonusrunde, in der Du die Prinzessin aus ihrer Not rettest und das Spiel gewinnst.

Zur Beachtung:

1. Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch größerer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, nicht fallenlassen und nicht auseinandernehmen.
2. Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
3. Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
4. Hebe die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
5. Überprüfe stets die Kontakte Deiner Spielkassette auf Verunreinigungen, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

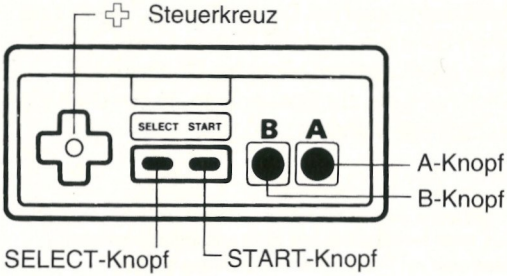
Hinweis: Nintendo behält sich Produktverbesserungen ohne Ankündigung vor.

™ and ® are trademarks of Nintendo Co.,Ltd.
© 1987, 1993 Nintendo Co.,Ltd.

Controller Funktionen

Benutze für den **Ein-Spieler-Modus** die Controllerbuchse 1
Benutze für den **Zwei-Spieler-Modus** beide Controllerbuchsen

Controller 1 / Controller 2

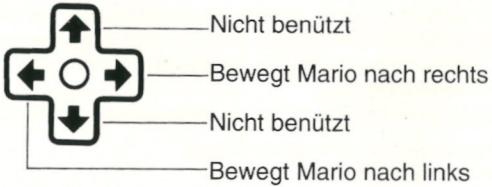


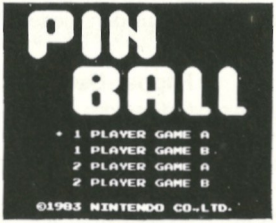
A- und B-Knöpfe

- bewegen den rechten Flipper
- schießen den Ball ins Spiel (Anschlagfeder)

Steuerkreuz

- bewegt den linken Flipper
- bewegt Mario auf dem Bonus-Bildschirm (siehe rechts)





SELECT-Knopf

Setze das Sternchen (*) mit dem SELECT-Knopf auf die gewünschte Spielart.

START-Knopf

Drücke den START-Knopf um das Spiel zu beginnen.

Pause:

Wenn Du mitten im Spiel eine Pause machen möchtest, drückst Du einfach den **START-Knopf.** Dann ertönt ein Pausenzeichen und das Spiel wird unterbrochen. Um an der gleichen Stelle weiterzuspielen, drückst Du noch einmal den **START-Knopf.**

• **Spiel A** (Game A) ist für Anfänger, **Spiel B** (Game B) für Experten.

So wird gespielt

- Schieß den Ball mit dem A- oder dem B-Knopf ins Spiel. Je länger Du den Knopf drückst, desto stärker wird die Feder niedergedrückt und der Ball herausgestoßen.
- Steuere den rechten Flipper entweder mit dem A- oder dem B-Knopf und den linken mit dem Steuerkreuz.
- Der Flipper ist in drei Abschnitte aufgeteilt: A,B und C. Bild A ist die obere Hälfte des Spielfelds. Wenn der Ball in die untere Hälfte hinunterfällt, erscheint Bild B. Fällt der Ball in das Loch (13) im Bild B, erscheint Bild C (mit Mario).
- In Bild C kannst Du mit dem Steuerkreuz Mario nach links oder nach rechts laufen lassen, den Ball spielen und die Prinzessin retten.

• Die Flipper verschwinden bei 100 000 Punkten und erscheinen bei 150 000 Punkten wieder.
• Bei 50 000 Punkten gibt es einen Extra-Ball.

Bild A

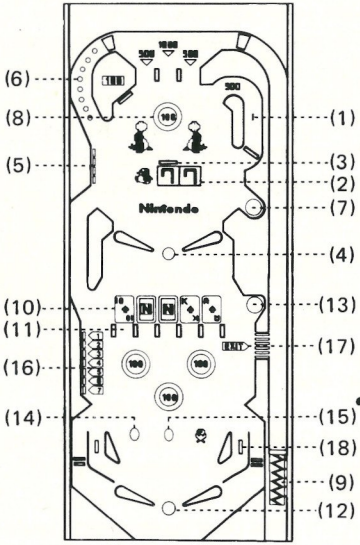


Bild B

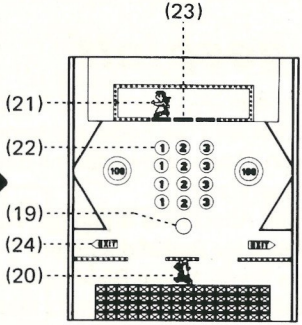


Bild C (Mario-Bild)

Flipper-Details

(1) Passage
(2) Glücksspielfenster
(3) Glücksspielzielscheibe
(4) Versenkbares Hindernis
(5) Zielreihe 1
(6) Passagenleuchten
(7) Sprung-Loch
(8) Puffer
(9) Anschläger (Feder)
(10) Spielkarten
(11) Passage
(12) Versenkbares Hindernis
(13) Loch
(14) Eier
(15) Küken
(16) Zielreihe 2
(17) Ausgang (Exit)
(18) Seitliche Passage
(19) Loch
(20) Mario
(21) Prinzessin
(22) Bingolichter
(23) Boden
(24) Ausgang (Exit)

Regeln

Bild A

1) Wenn ein Ball durch die Passage läuft, in der eine Punktanzahl angeschrieben ist, werden die Punkte zu Deinem Score addiert.
2) Wenn der Ball durch die Passage (1) läuft, gibt es **500 Punkte** Bonus und das Glücksspielfenster dreht sich.
3) Trifft der Ball die Glücksspielzielscheibe, bleibt das Fenster darunter stehen.
   - Die Kombination 3 3 3 bringt **3330 Punkte** Bonus, und das versenkbare Hindernis (4) kommt sechs Sekunden lang hoch. Es verschwindet wieder, wenn der Ball durch die Passage (1) rollt.
   - Die Kombination 7 7 7 bringt **7770 Punkte** Bonus, und das versenkbare Hindernis (4) kommt 14 Sekunden lang hoch. Es verschwindet wieder, wenn der Ball durch die Passage rollt.
   - Die Kombination bringt das versenkbare Hindernis (4) hoch, und alle Punkte die Du währenddessen erspielst,werden doppelt gezählt. Sobald der Ball durch die Passage (1) rollt, wird das Hindernis wieder versenkt.
   - Für jeden , der erscheint, gibt es **1000 Punkte** Bonus.
4) Das versenkbare Hindernis verschwindet, sobald Dein Score **100 000** oder **150 000 Punkte** erreicht.
5) Wenn der Ball das Ziel 1 trifft, verschwindet es, und Du bekommst **100 Punkte.** Triffst Du alle vier Ziele, beträgt der Bonus **1000 Punkte.**
6) Für jedes ausgelöschte Passagenlicht (6) gibt es **100 Punkte.** Schaffst Du es alle Lichter zu löschen, erhälst Du **2000 Punkte.**
7) Fällt der Ball in ein Sprungloch (7), wird er wieder herausgeschleudert. Ein Ball, der im Bild C in das Loch gefallen ist, wird durch das Sprungloch (7) wieder herausgeworfen.

8) An verschiedenen Stellen entlang der Seiten befinden sich "Kicker", die dem Ball kräftig eins verpassen, dafür gibt es jedesmal **10 Punkte.**
9) Wenn der Ball auf den Puffer (8) prallt, bekommst Du **100 Punkte** (Bild A,B und C).

Bild B

1) Schleuder den Ball mit der Feder (9) ins Spiel.
2) Fünf Spielkarten (10) stehen in einer Reihe da.
   - Diese Karten liegen anfangs unaufgedeckt. Rollt der Ball durch die Kartenpassage (11), decken sich die Karten auf und zeigen das Pikzeichen. Jede aufgedeckte Karte ist **100 Punkte** wert.
   - Sind alle fünf Karten aufgedeckt, gibt es **5000 Punkte** Bonus, und das versenkbare Hindernis (12) taucht auf.
3) Wenn der Ball in das Loch (13) fällt, wird er kleiner und das Bild C erscheint. (Mario-Bild, siehe Seite 6)
4) Drei Eier (14) stehen in einer Reihe.
   - Rollt der Ball über eines dieser Eier, zerbricht es. Aus einem zerbrochenen Ei schlüpft ein Küken und fängt an, mit seinen Flügeln zu schlagen. Wenn der Ball ein zweites Mal an dieser Stelle vorbeikommt, verschwindet das Küken. Beim dritten Mal ist das Ei wieder ganz.
   - Sind alle drei Küken zu sehen, erscheint der Stopper. Er verschwindet erst wieder, wenn der nächste Ball ins Spiel geschossen wird.
5) Wenn der Ball die Zielreihe 2 (16) trifft, verschwindet die getroffene Stelle und Dein Score erhöht sich um **100 Punkte.** Räumst Du die ganze Spielreihe ab, erhälst Du **1000 Punkte.** Daraufhin erscheint der Ausgang (17), und falls Du es schaffst, den Ball dort hinzuspielen, taucht der Ball wieder an der Anschlagfeder auf. Das Spiel beginnt dann von neuem.

6) Rollt der Ball durch die Passage (18), öffnet sich der versperrte Ausgang und die Zielreihe 2 (16) ist dann wieder abschußbereit.
7) Sind alle drei Bälle ins Aus gegangen, erscheint "GAME OVER" (Spiel vorbei).

Bild C

1) Wenn ein Ball in das Loch (13) im Bild B fällt, kommt er durch das Loch (19) im Bild C wieder zum Vorschein, und das Loch schließt sich.
2) Schicke Mario nach rechts und links, damit die Bälle, die von oben herunterfallen, von ihm abspringen.
3) Eine Prinzessin erscheint oben im Bild.
   - Jedesmal, wenn der Ball über ein Bingolicht rollt, ändert sich die Farbe des Lichts. Wenn alle Lichter in einer senkrechten Reihe (alle Lichter mit der gleichen Nummer) die gleiche Farbe angenommen haben, zerbricht der Teil des Bodens, über den die Prinzessin gerade spaziert. Nehmen die Lichter wieder die gleiche Farbe an, und wird das Loch im Boden zu groß zum Drüberspringen, fällt die Prinzessin hinunter.
4) Du mußt Mario so positionieren, daß er seine Prinzessin auffangen kann.
   - Gelingt es ihm nicht, Sie zu fangen, ist auch Dein Ball verloren.
   - Wenn er Sie auffängt und sicher zum Ausgang begleitet, bekommst Du **10 000 Punkte** Bonus. Sollte Sie auf dem Weg zum Ausgang herunterfallen, verlierst Du gleichzeitig einen Ball.
5) Rollt der Ball auf eine der beiden Seiten hinaus, wird er durch das Sprung-Loch im Bild A wieder herausgeschleudert.

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Gerätes kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Gerätes.

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.
Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer **0130-5806** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
63760 Grßostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleitungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: **0130-5806**).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeir AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 63760 Großostheim Deutschland

PRINTED IN JAPAN